UNE PUBLICATION EAGLEMOSS – TOUS LES 15 JOURS

MARVEL

# SUPER HEROES™

## LA COLLECTION OFFICIELLE

91

PEINTES À LA MAIN
FIGURINES EN PLOMB
NUMÉROTÉES

# SHOCKER™

# SHOCKER

Petit voleur sans grande envergure, Herman Schultz se proclame «le plus grand casseur de coffres-forts du monde», mais tâte surtout souvent de la prison. Pendant l'un de ses séjours, il a le talent d'inventer une machine à vibrations qui lui permet de s'échapper. Après s'être fabriqué différents types de vibro-chocs et un costume tout exprès pour réussir les hold-up, il entreprend une carrière de malfaiteur sous le nom du «Shocker» – mais Spider-Man veille...

## SOMMAIRE


**3** LA VIE ET L'HISTOIRE
La carrière de l'ennemi-choc de Spider-Man!

**10** MOMENTS FORTS
Ébranlé par le Shocker, Spidey a-t-il trouvé son maître?

**12** SUPER SECRETS
Tout sur les vibrations du casseur Herman Schultz...

**14** BONS ET MÉCHANTS
Ceux qui ont vibré face au Shocker...

**17** EN COULISSE
L'histoire de Marvel Comics: cinquième partie.



Rédacteur en chef: Richard Jackson Graphistes: Dan Rachael & Colin Williams Secrétaire de rédaction: Sven Wilson Correcteur: Aune Butt Illustration de couverture: John McCrea Couleur de couverture: Andrew Elder



© Eaglemoss Publications Ltd (2009)
© 2009 Marvel Characters Inc.
All Rights Reserved. Super Heroes is a co-owned registered trademark.



Eaglemoss International Ltd
1st Floor, Beaumont House
Kensington Village – London W14 8TS
Directeur de la publication: Mark Stanley

Marketing, Édition: Cobra SAS
18-22, rue des Poissonniers
92 200 Neuilly-sur-Seine
Direction: Olivier Beressi
Marketing: Ève Boulan-Périvier
Fabrication: Guillaume Duserre
Édition: Anna François
Traduction: Michel Beauvais
Adaptation: Sylvie Bellu
Photogravure: Editon
Imprimé en CE
Dépôt légal à parution

ABONNEMENT
Database Factory
90, bd National
92 258 La Garenne-Colombes Cedex
Tél.: 0821 230 319 (0,12 € TTC/minute)

Pour en savoir plus sur votre collection, vous abonner, payer vos factures d'abonnement, contactez le service clients: www.marvel-figurines.fr

DIFFUSION EN KIOSQUE
Service des ventes France:
PROMÉVENTE
(réservé aux dépositaires de presse)

Pour la Belgique:
AMP 1, rue de la Petite-Île
1070 Bruxelles

Pour la Suisse:
Naville 38-42, avenue Vibert, CH 1227
Carouge - GE. Tél.: (022) 308 04 44

Ce fascicule est accompagné d'éléments à collectionner. Dans le prix de vente sont compris, d'une part, le prix du fascicule et, d'autre part, le prix des éléments à collectionner.

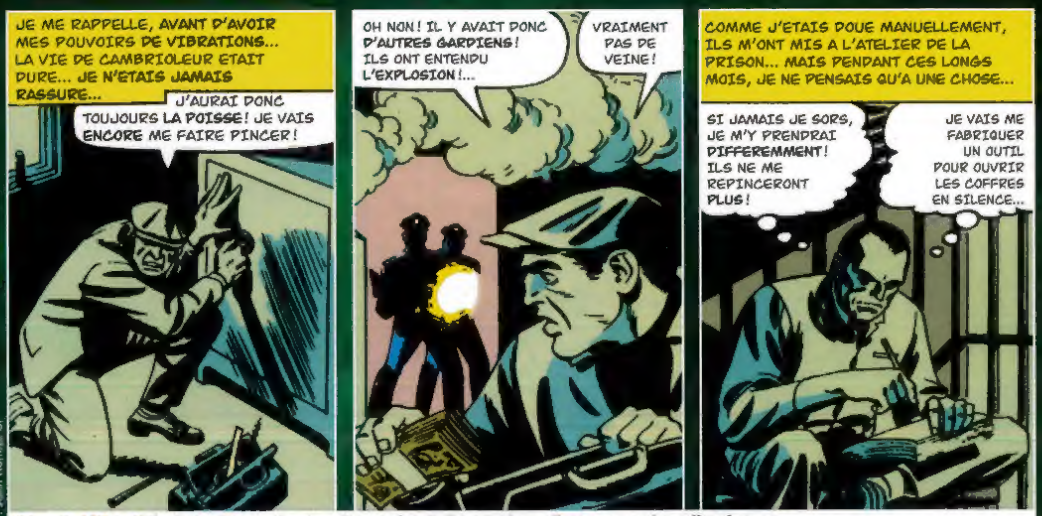

Figurines pour collectionneurs. Ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

Art.: Tom Grummett

# HISTOIRE D'UN... TYPE VIBRANT

Art. : John Romita Sr

**Un lascar vraiment choquant, ce Shocker... Malfrat minable à ses débuts, il se lance ensuite dans les grandes... vibrations ! Matt Walker relate sa trépidante carrière...**


JE ME RAPPELLE, AVANT D'AVOIR MES POUVOIRS DE VIBRATIONS... LA VIE DE CAMBRIOLEUR ETAIT DURE... JE N'ETAIS JAMAIS RASSURE...
J'AURAI DONC TOUJOURS LA POISSE ! JE VAIS ENCORE ME FAIRE PINCER !
OH NON ! IL Y AVAIT DONC D'AUTRES GARDIENS ! ILS ONT ENTENDU L'EXPLOSION !...
VRAIMENT PAS DE VEINE !
COMME J'ETAIS DOUE MANUELLEMENT, ILS M'ONT MIS A L'ATELIER DE LA PRISON... MAIS PENDANT CES LONGS MOIS, JE NE PENSAIS QU'A UNE CHOSE...
SI JAMAIS JE SORS, JE M'Y PRENDRAI DIFFEREMMENT ! ILS NE ME REPINCERONT PLUS !
JE VAIS ME FABRIQUER UN OUTIL POUR OUVRIR LES COFFRES EN SILENCE...

Art. : John Romita Sr

**Crime et châtiment ! Pendant son temps de prison, Herman Schultz fabrique des outils pour percer les coffres-forts...**

Herman Schultz n'est pas une victime. Il n'a pas non plus acquis des pouvoirs spéciaux à la suite d'une expérience ayant mal tourné. Et il n'a rien du génie pervers désireux de dominer le monde. Non ! C'est juste un type ordinaire, mais qui n'aime pas se fatiguer. Toutefois, il n'est pas bête. À l'école, il a même montré quelques dons pour la mécanique et l'invention. Mais il n'aimait pas l'école. Devenu grand, il constate qu'il est plus facile de voler de l'argent que de le gagner de manière honnête.

Et il se révèle très doué pour crocheter les coffres-forts. Il se proclame même « le plus grand casseur de coffres-forts du monde ». Mais n'étant pas aussi bon pour échapper à la police, il se retrouve à l'ombre.

## PRISON ÉCOLE !

Les gardiens de prison devraient savoir que lorsqu'un prisonnier est habile de ses doigts, quand il est « tombé » pour un fric-frac demandant certains talents techniques, il n'est pas conseillé de l'affecter à un atelier et, surtout, de le laisser sans surveillance. Faute de quoi il peut non seulement se retrouver rapidement dehors, mais aussi améliorer ses méthodes de braquage. Schultz, quant à lui, a la chance de pouvoir passer le temps qu'il veut à l'atelier de la prison. Il expérimente une technique d'ouverture des coffres-forts par vibrations continues, ce qui évite le bruit et économise la peine – « ça vibre, il s'ouvre ». Il invente une machine à air comprimé qui communique de puissantes vibrations. Il l'expérimente sur le mur de la prison et s'évade. Mais la machine étant beaucoup trop

## FAITS ET GESTES

**Véritable nom :** Herman Schultz
**Profession :** Voleur, mercenaire
**Identité :** Publiquement connue
**Statut légal :** Citoyen des États-Unis, avec casier judiciaire
**Lieu de naissance :** Inconnu
**Situation familiale :** Célibataire
**Proches connus :** Aucun
**Allégeance :** Les Sinistres Sept, les Sinistres Douze, ex-membre des Maîtres du Mal
**Première apparition :** *Amazing Spider-Man n° 46*
**Taille :** 1,73 m **Poids :** 79 kg
**Yeux :** Marron **Cheveux :** Bruns
**Pouvoirs/capacités :** Après être devenu le Shocker, Herman Schultz arbore à chacun de ses poignets des unités vibro-chocs de son invention, qui déclenchent des rafales d'air comprimé suffisamment fortes pour briser le béton et causer de graves blessures à ses adversaires. En outre, son costume vibre, lui aussi, ce qui lui permet de parer les coups et de ne pas se faire attraper facilement.

| ÉCHELLE DES POUVOIRS | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| INTELLIGENCE | | | | | | | |
| FORCE | | | | | | | |
| VITESSE | | | | | | | |
| RÉSISTANCE | | | | | | | |
| PROJECTION D'ÉNERGIE | | | | | | | |
| APTITUDE AU COMBAT | | | | | | | |

**Mars 1967**
*Amazing Spider-Man n° 46*
**Le Shocker fait sa toute première apparition.**
Art. : John Romita Sr

**Mai 1969**
*Amazing Spider-Man n° 72*
**Il vole une tablette pétrifiée.**
Art. : John Romita Sr

**Décembre 1975**
*Amazing Spider-Man n° 151*
**Il prend New York en otage.**
Art. : John Romita Sr

**Janvier 1976**
*Amazing Spider-Man n° 152*
**Spidey triomphe du Shocker à New York.**
Art. : Ross Andru

puissante, il manque d'y rester. Il décide donc de travailler sur un petit format et met au point ses vibro-chocs portables, que l'on commande du pouce, par un bouton. Il se confectionne en outre une tenue – on dirait le produit de l'accouplement d'un serpent et d'un matelas ! – capable d'absorber les chocs générés par son vibreur. Ainsi outillé et costumé, le voilà reparti sur le chemin du crime avec un nom *ad hoc* : le Shocker !

TANDIS QUE JE TRAVAILLAIS SUR LES OUTILS, J'EUS UNE SOUDAINE INSPIRATION... LE MIEUX, POUR OUVRIR UN COFFRE, CE SERAIT UN GADGET CAPABLE DE LUI IMPRIMER DES SECOUSSES !
SI JE TROUVAIS LE MOYEN DE CONTROLER LE CHOC DES VIBRATIONS...!
PAR CHANCE, PERSONNE NE SE DOUTE DE CE QUE JE FAIS REELLEMENT...
QUELQUES MOIS PLUS TARD... LA MACHINE ETAIT PRETE ! AU PLUS PROFOND DE LA NUIT... JE L'AI ESSAYEE... CONTRE LE MUR DE BRIQUES... OUVRANT SUR LA LIBERTE !
IL FAUT QU'ELLE MARCHE DU PREMIER COUP... OU JE SUIS PRIS !
ELLE A MARCHE ! ELLE A MARCHE MIEUX QUE CE QUE J'AVAIS PU REVER ! LE MUR A ETE EBRANLE EN QUELQUES SECONDES ! MAIS J'AVAIS ETE TROP BLESSE POUR DANSER DE JOIE !
UN RECUL AUSSI FORT, JE NE M'Y ATTENDAIS PAS ! MAIS JE NE SUIS PAS MORT !
JE VERRAI CELA PLUS TARD... QUAND JE SERAI DEHORS A L'ABRI !

**Un vibrant espoir !** La destruction du mur de la prison ouvre… des perspectives au Shocker.

Art. : John Romita Sr

Art. : John Romita Sr

## CHOC EN RETOUR

Chez Marvel, le crime paie quelquefois, mais, en tout cas, il attire inévitablement l'attention de divers super-héros. Et à New York, le super-héros le plus ombrageux et tatillon avec les malfrats de tout poil, c'est ce bon Spider-Man ! Aussi, quand le Shocker veut étrenner ses beaux habits neufs en cambriolant une banque, voit-on bientôt apparaître un silencieux personnage, vêtu pour sa part en rouge et bleu. Malgré un bras cassé (lors d'un différend avec le Lézard), Spidey, n'écoutant que son courage (et les intérêts des banquiers), tente de lui mettre la main dessus. L'autre l'estourbit avec son vibreur et s'enfuit avec le magot – ce qui prouve que Spidey ne peut pas battre le Shocker avec une main dans le dos ! Au moins, tant que l'autre a ses trucs vibrants… Au cours du prochain casse (et à la prochaine banque), Spidey n'utilise pas ses mains mais sa toile pour paralyser les pouces du malandrin – qui ne peut donc pas utiliser ses vibro-chocs !

Les relations de Spider-Man et du Shocker ne vont pas s'arrêter en si bon chemin. Lors de la rencontre suivante, le vaurien essaie de subtiliser une précieuse tablette de pierre dans la maison de Captain Stacy. C'est l'Araignée qui gagne encore – cette fois

CEPENDANT, AVANT QUE SPIDEY AIT LE TEMPS DE SE RESSERVIR DE SON BRAS VALIDE, LE SHOCKER FRAPPE A NOUVEAU, DE SES DEUX VIBRO-CHOCS.
PERSONNE, JE DIS BIEN PERSONNE, NE PEUT RESISTER A MON DOUBLE PUNCH... A LA FORCE COMBINEE DE MES VIBRO-CHOCS !
MEME SI TU AVAIS TES DEUX BRAS, TU N'AURAIS AUCUNE CHANCE FACE A LA PUISSANCE DU SHOCKER !
ROCK !

**Double impact.** Spider-Man subit un choc terrible, multiplié par deux.

Art. : John Romita Sr

**Attitude choquante !** Pour l'autopromotion, Herman est imbattable.

**Octobre 1978**
*Defenders*
*n° 64*
**Le Shocker manipule la Bourse et gagne.**
Art. : Sal Buscema

**Février 1983**
*Avengers*
*n° 228*
**Il aide Hank Pym à s'évader.**
Art. : Al Milgrom

**Janvier 1986**
*Web of Spider-Man*
*n° 10*
**Il commence à travailler pour Simon Steele !**
Art. : Bob Larkin

**Novembre 1989**
*Spectacular Spider-Man*
*n° 157*
**Il cause un choc à Electro !**
Art. : Sal Buscema

L'INCROYABLE SPIDER-MAN !

# HARCELÉ PAR... LE SHOCKER !

DESOLE DE CETTE INTRUSION, STACY...
MAIS JE SUIS UN PEU PRESSE !
NON, FANS DE SPIDEY... VOUS NE TOMBEZ PAS AU MILIEU D'UNE HISTOIRE ! C'EST SIMPLEMENT QU'ELLE EST BOURREE D'ACTION... ET NOUS N'AVONS PAS UNE MINUTE A PERDRE ! ALORS, ALLONS-Y...
ZAK !
LE SHOCKER
MAIS QUE...
STAN LEE SCÉNARISTE
JOHN BUSCEMA INNOVATEUR
JOHNNY ROMITA et JIM MOONEY ILLUSTRATEURS
SAM ROSEN LETTREUR
CE VILLAIN VOUS DIT QUELQUE CHOSE ? EH OUI, SES POUVOIRS DE VIBRATIONS VOUS ONT DEJA PASSABLEMENT SECOUES DANS AMAZING SPIDER-MAN N° 46 ! MAIS CROYEZ-NOUS... IL N'A JAMAIS ETE AUSSI DANGEREUX QU'AUJOURD'HUI...

Art. : John Buscema

L'éternel combat. Spidey réplique...

Art. : Ross Andru

**Méthodes de choc.** On cogne d'abord et on s'explique après !

en arrachant le vibreur des mains du Shocker et en le collant sur le mur avec sa toile.

## LES LUMIÈRES DE LA VILLE

Après quelques coups ratés (toujours à cause de Spider-Man), le Shocker s'embarque dans un ambitieux projet : extorquer une rançon à la ville de New York. Son plan est assez simple : il va plonger la cité dans l'obscurité et attendre qu'on lui verse le gros paquet ! Mais son coup de génie, c'est qu'il envisage de tout plonger dans le noir absolu, sauf quelques buildings dont les lumières épelleraient dans la nuit son nom, SHOCKER (car il aime faire sa propre pub !) ! Malheureusement pour lui, Spidey l'interrompt avant qu'il ait fini le « R » et il écrit seulement SHOCKEP. Les deux ennemis se battent dans les égouts et, là, Schultz voit la chance lui sourire enfin : il ébranle le souterrain (toujours par vibrations) – qui s'écroule sur le malheureux Tisseur. Son plan a certes échoué, mais il est libre et a vaincu son adversaire.

Cependant, il sait qu'il a eu de la chance. Il se dit donc qu'il a besoin de renfort et prend contact avec ces sympathiques paroissiens que l'on appelle les « Maîtres du Mal » (ceux d'Egghead). Il est tout content, mais ne comprend pas pourquoi les autres le considèrent comme un « pigeon » ! À ce moment, le Vengeur Hank Pym passe en procès pour trahison et Egghead projette de le kidnapper en plein tribunal. L'équipe fait donc irruption dans la salle d'audience en faisant semblant qu'il s'agit d'un coup monté par Pym lui-même pour se libérer. Et c'est là que le Shocker se fait avoir ! Ses vibro-chocs s'enrayent et il se fait épingler sur le mur par les flèches de Flèche Noire – alors que ses bons amis s'enfuient sans l'attendre. Il s'avère que c'est Egghead lui-même qui a saboté les vibro-chocs ; en outre, il a si bien bourré le crâne du Shocker que celui-ci « avoue » à la police que c'est Hank Pym qui a tout machiné. Herman Shultz en tire

Art. : Al Milgrom

**Berné !** Le Shocker est trahi pas les Maîtres du Mal dans l'enceinte d'un tribunal.

**Décembre 1989**
*Fantastic Four n° 334*
**Le Shocker combat les 4F.**
Art. : Walt Simonson

**Janvier 1990**
*Spectacular Spider-Man n° 160*
**Battu par un Spider-Man... cosmique !**
Art. : Sal Buscema

**Juillet 1990**
*Amazing Spider-Man n° 335*
**Vol à la bibliothèque de New York.**
Art. : Erik Larsen

**Mai 1991**
*Deadly Foes of Spider-Man n° 1*
**En prison, Schultz craque psychologiquement !**
Art. : Al Milgrom

NON, MERCI... ET MAINTENANT, SIGNONS DONC CE CONTRAT.
CE TYPE ME PREND POUR UN CAVE. C'EST SUR. MAIS PAS SI BETE. CETTE FOIS, JE NE ME FERAI PAS AVOIR COMME AVEC EGGHEAD...
CONTRAT
... TOUT EST FILME PAR MA VIDEO. COMME CELA, SI CA TOURNE MAL, SON SORT EST LIE AU MIEN!
S'IL CROIT QU'IL PEUT ME TRAITER COMME UN LARBIN... IL SE FOURRE LE DOIGT DANS L'OEIL!
V.C.R.
Art.: Jim Mooney

**Caméra cachée.** Recruté par Simon Steele, le Shocker prend quelques précautions.

une leçon : s'il doit encore s'acoquiner, il lui faut choisir au moins d'honnêtes bandits ! C'est pourquoi il prend langue avec Simon Steele, alias le « baron Wolfgang Von Lundt » ! Cette distinguée crapule a appris que son vieil ennemi, Dominic Fortune, se trouve en ville. Il demande au Shocker de le lui amener – et pas pour dîner ! Mais cette fois, Schultz prend ses précautions et dissimule une caméra lors de la signature du contrat. Si cela tourne mal pour lui, le baron se fera prendre aussi ! Cependant, ce dernier est bien plus malin. Quand il s'avère que le malfrat n'est pas capable de liquider la victime désignée, le baron fait sauter sa maison, détruisant du même coup la caméra !

**Cauchemar !** Schultz se met à rêver d'araignées...

## CHOC NERVEUX

Toutefois, la vie d'une crapule n'est pas faite que d'action. Schultz a ainsi beaucoup de loisirs... quand il est en prison ! Mais cela ne lui réussit pas d'être seul avec lui-même. Bien loin de continuer à plastronner en se targuant d'être « le plus grand casseur de coffres-forts du monde », il se met à déprimer. Se remémorant ses défaites répétées contre Spidey, la nuit, il fait de mauvais rêves et a peur du croque-mitaine, en l'occurrence de Scourge, le justicier qui liquide tous les bandits ! Dans ses pires cauchemars, il voit ce dernier le rechercher en compagnie du Punisher... Il tremble et se réfugie sous son lit, dans sa cellule, en pleurant comme un bébé. Les gardiens se tiennent les côtes ! Il s'évade cependant, grâce au Sinistre Syndicat qui lui donne ensuite un job lucratif d'homme de main, mais continue à trembler dans ses chaussettes. On lui dit alors que, pour s'en sortir, il doit affronter ses obsessions en face. Or, sa véritable obsession à lui, c'est l'Araignée !

## LES TROUBLES DES DOUBLES

Ayant retrouvé sa confiance en lui-même, le Shocker reprend ses chers travaux : braquages, casses et vibrations... Après une nouvelle escarmouche avec Spidey et un choc contre la troublante Silver Sable et ses sbires du Wild Pack, il se retrouve... du côté des bons !

C'EST FINI, HEROS. J'AI GAGNE.
ET TU AS PERDU ! LE GOSSE EST A MOI ! IL EST MORT ! ET JE VAIS ME PAYER DU BON TEMPS !
ENSUITE, AVEC TON SCALP A MA CEINTURE, JE VAIS POUVOIR RAMASSER UN PAQUET DE DOLLARS.
Art.: John Romita Jr

**Enfin !** Le Shocker vient de réussir ce qu'il voulait depuis longtemps.

**Juillet 1991**
*Deadly Foes of Spider-Man* n° 3
Sorti de prison, le Shocker retrouve Spidey.
Art. : Al Milgrom

**Juillet 1992**
*Amazing Spider-Man* n° 364
Guéri de ses angoisses, mais battu par Spidey.
Art. : Mark Bagley

**Octobre 1992**
*Guardians of the Galaxy* n° 29
Avec les Maîtres du Mal, cinquième version.
Art. : J.J. Birch

**Février 1994**
*Web of Spider-Man* n° 109
Il acquiert des pouvoirs surhumains.
Art. : Alex Saviuk

... COMME ÇA!
FZZZT
MAIS...
... JE N'AI PAS ENVIE!
C'EST VRAI QUE J'AI SOUVENT IMAGINE DES MOYENS RAFFINES POUR TE LIQUIDER... MAIS... TU VAS ME TROUVER FLEUR BLEUE...

Art.: John Romita Jr

**Scrupules ?** Le Shocker renonce à tuer Spider-Man.

En effet, il se rabiboche d'abord avec les Maîtres du Mal (du Dr Octopus), mais après que ceux-ci vasouillent contre les Gardiens de la Galaxie, une bande de doubles, de duplicatas des héros et des *villains*, apparaît – et les héros et les *villains* (les vrais !) s'unissent pour éliminer ces affreux clones.

## UN MERCENAIRE EN GALERE

Il est fatigué, Schultz. C'est pourquoi il part en villégiature dans une station de vacances pour canailles. On le voit aussi hanter les bars et se mêler à des bagarres d'ivrognes. Cependant, il connaît vite le stress de l'homme d'action. Et en compagnie de qui peut-il se retrouver rapidement en action ? Bien sûr, Spider-Man... Ce dernier, toutefois, caché sur un rebord de fenêtre, a entendu le Shocker se vanter de pouvoir le tuer quand il voulait. Mais il n'a pas réagi, peut-être parce qu'il est (à ce moment) un peu dur d'oreille ou parce que la victoire aurait alors été trop facile. Spidey va se mordre rapidement ses huit pattes pour s'être montré trop clément. En effet, il retrouve peu après son ennemi de choc en tant que mercenaire au service des Amis de l'Humanité (de dangereux anti-mutants !), avec pour mission de régler son compte à Paul Stacy, cousin de Gwen – l'ex-fiancée, décédée, de Spidey. Ce dernier réussit à sauver la mise du beau Paul, non sans avoir douloureusement expérimenté le nouvel équipement – vraiment de choc celui-là ! – de son vieil adversaire. Encore une fois dépité et furieux, le Shocker cherche à nouveau un allié et tombe sur le roi du pistolet à colle, Pete Pot-de-Colle, lequel a changé de nom (devinez pourquoi...)

TU SAIS, TE TUER SERAIT BON POUR MON MORAL.
JE N'AURAIS PLUS BESOIN DE MA THERAPIE...
BRRRRP
LE PIEGEUR, ALORS, TOI OU MOI ?
MOI, MON CHER. ATTENDS UNE SECONDE.

Art.: John Romita Jr

**Duo de choc.** Le Shocker s'acoquine avec le Piégeur... pour un temps.

**Noir, c'est noir !** Dusk (alias Spidey !) trouve que trop, c'est trop !

et se fait désormais appeler « le Piégeur ». Les deux compères sont sur le point d'estourbir Paul Stacy – mais leurs employeurs changent alors d'avis et offrent double prime pour laisser ce Paul tranquille ! Dans un bizarre retournement de situation, le Shocker est ensuite recruté pour faire son affaire au même Piégeur. Mais Spidey revient mettre son nez dans l'affaire – et notre malfrat se retrouve

**Mai 1995**
*Spider-Man Unlimited*
*n° 9*
**Avec les Sinistres Sept, contre Kaine !**
Art. : Ron Lim

**Septembre 1997**
*Spider-Man*
*n° 83*
**Il ne saisit pas l'occasion de liquider Spidey !**
Art. : John Romita Jr

**Novembre 1997**
*Spider-Man*
*n° 85*
**Il est recruté pour tuer Paul Stacy.**
Art. : John Romita Jr

**Mai 1998**
*Spider-Man*
*n° 91*
**Il affronte Dusk – alias Peter Parker !**
Art. : John Romita Jr

UN TYPE INVISIBLE, JE PETESTE... C'EST INELEGANT...
TU AS TOUJOURS, SUR TOI, CES GRENADES OFFENSIVES, JACK ?
BLAM BLAM BLAM
BLAM BLAM BLAM

Art.: Kyle Hotz

**Ennemi invisible.** Le Shocker et consorts sont des proies faciles pour Hood.

emmailloté dans la toile, avant d'être cueilli par la police !

Travailler en free-lance présentant trop de risques, le Shocker entre dans le gang de Dennis Golembuski – dit « le Golem » ! – qui attend un bateau plein de diamants et veut le faire protéger. Un boulot facile ! Hélas, un petit gars en grosses bottes nommé « Hood » s'empare du butin et tire sur un policier – tandis que le Shocker et les autres sbires, Constrictor et Jack O'Lantern, se font tranquillement bronzer… Ils sont alors gentiment priés de récupérer la marchandise et de mettre la main sur Hood. Ils s'y collent, mais quand Rapier, la fille du Golem, se fait tuer dans l'opération, le Shocker et ses comparses préfèrent jouer les filles de l'air !

## CHOC FINAL

Pour ce malheureux Shocker, les temps deviennent difficiles. Il rate tout ce qu'il tente et court toujours aussi vainement après le coup qui le mettrait enfin à l'abri du besoin. Pour couronner le tout, avec son copain Hydro-Man, il se fait virer par son dernier employeur, Hammer Industries ! Tous d'eux se disent qu'ils n'ont vraiment pas de veine et que cela doit changer ! Ils programment le casse du siècle et Hydro-Man met tout en place pour en finir définitivement avec Spider-Man. Ce dernier surgit alors qu'ils ont les dollars dans le sac. L'entrevue est chaude : le Shocker et Hydro-Man déchaînés, cela fait du monde pour un seul homme ! Mais le Tisseur a plus d'un tour de toile dans son sac – et les deux tristes drilles récoltent leur content de bleus.

Après cette dure épreuve, le Shocker est pris d'une vraie frénésie. Il fait partie d'une équipe géante de gros méchants pour combattre Nick Fury et les siens dans les Guerres secrètes, puis il essaie de faire booster ses pouvoirs (et de gagner le respect de ses pairs) en surenchérissant contre le symbiote Venom aux enchères des méchants. Mais ces gesticulations

## LE SHOCKER ULTIMATE

Art.: Mark Bagley

**Puisqu'il existe, dans le Multiverse Marvel, un nombre infini de réalités, il y a certainement une Terre sur laquelle le Shocker a de la chance… En cherchant bien, et malheureusement, il atteint sa situation la meilleure en tant que Shocker Ultimate.**

**Dans l'univers Ultimate (ou dans la Terre 1610, pour lui donner son nom exact), Herman Schultz est – surprise, surprise ! – un petit criminel qui s'escrime à attaquer des banques et des transports de fonds. Ce Schultz était ingénieur en électricité et avait un bon poste chez Roxxon Industries, mais il s'est fait licencier et a décidé de consacrer sa vie à « avoir ce que je mérite ». Vêtu d'une tunique violette et portant des lunettes excentriques, Herman utilise ses « fusils à vibrations » pour combattre le Spidey Ultimate. Mais le résultat est toujours le même : il se fait corriger et se réveille en prison. Comme quoi, il a vraiment ce qu'il mérite !**

Art. : Francisco Herrera

**La fine équipe.** Le Shocker s'associe avec un aqueux… Hydro-Man.

**Septembre 2002**
*Hood* n° 3
**Le Shocker est recruté par le Golem.**
Art. : Kyle Hotz

**Avril 2003**
*Peter Parker : Spider-Man (vol. 2) n° 51*
**Il fait équipe avec Hydro-Man !**
Art. : Francisco Herrera

**Mai 2003**
*Peter Parker : Spider-Man (vol. 2) n° 52*
**Spidey l'empêche encore de s'enrichir !**
Art. : Francisco Herrera

**Février 2005**
*Marvel Knights : Spider-Man n° 9*
**Secrètement, Schultz rejoint les Sinistres Douze.**
Art. : Terry Dodson

AH, VOUS TRAVAILLEZ A DEUX. BRAVO !
NON, MON VIEUX. LE SHOCKER ET MOI, ON N'EST PAS SUR LES MEMES ONDES.
MOI, JE VEUX JUSTE TE TUER.
BON SANG. POURQUOI TU NE ME LAISSES PAS LE FAIRE UNE SEULE FOIS ? SI JE POUVAIS LE FAIRE UNE FOIS...
Art. : Francisco Herrera
Le gros coup. Il en rêve, mais ça rate toujours !
Art. : Erik Larsen

**L'équipe de (mauvais) rêve.** L'alliance du Shocker et d'Hydro-Man prend l'eau.

ne paient pas et il revient voir son compère, Hydro-Man, pour monter avec lui un nouveau Sinistre Syndicat (en s'adjoignant Boomerang). Toutefois, comme toutes les tentatives du Shocker, celle-ci capote cinq minutes après l'arrivée de Spider-Man.

Cela ne va donc pas trop fort pour Herman Schultz. Il n'a pas vraiment de bonnes vibrations… Chaque fois qu'il croit sortir la tête de l'eau, il replonge. Un jour, plein d'espoir, il fait vibrer un coffre-fort… et le lendemain, il couche sur la paille des cachots ! Il n'a certes pas le brio de franches canailles douées comme Magnéto ou le Dr Fatalis. Lui, c'est un besogneux du crime – et il repasse sans cesse par la case prison. Toutefois, tant qu'il a la santé pour imaginer le gros coup et qu'il manie ses gadgets vibrants, il coule quand même des jours heureux… jusqu'à ce que Spidey s'en mêle ! M

## MOMENTS FORTS

ZZZ
JE T'AURAI PREVENU, SPIDER-MAN !
N'Y COMPTE PAS, IDIOT !
TU NE PEUX PAS TE SERVIR DE TES VIBRO-CHOCS AVEC LES POUCES IMMOBILISES !
N'EST-CE PAS ?
MES POUCES !!! BLOQUES !
TU VOIS, PETIT !
Art. : John Romita Sr

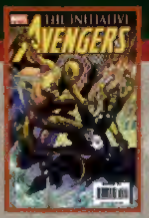
### LE SINISTRE SHOCKER !

**Le Shocker fait des débuts de choc. Dans les premières vignettes d'*Amazing Spider-Man* n° 46, ses mauvaises vibrations sont suffisamment fortes pour faire tomber Spider-Man de la façade d'un immeuble. Il faut dire que le Tisseur est handicapé par un bras blessé. En cherchant l'origine des vibrations sismiques, ce même Spidey découvre le Shocker en train de vider un coffre-fort. Avec sa combinaison et ses appareils à vibro-chocs, le malfrat est en bonne posture pour triompher de son adversaire. Cependant, Peter Parker a autre chose en tête : il veut déménager dans l'appartement de son ami Harry Osborn, mais ne sait pas comment tante May, avec qui il vit, va prendre la chose. Le Shocker est donc bien gênant…**

**Juillet 2005**
*Thunderbolts* n° 89
**Le Shocker s'associe à Speed Demon.**
Art. : Tom Grummett

**Janvier 2006**
*Spider-Man Unlimited* (vol. 2) n° 12
**Battu par Big Wheel, le Shocker déprime !**
Art. : Salvador Larroca

**Avril 2007**
*Punisher : War Journal* (vol. 2) n° 4
**À la veillée funèbre de l'Homme aux Échasses.**
Art. : Mike Deodato Jr



**Août 2007**
*Avengers : Initiative* n° 3
**Il combat un Spider-Man hors-la-loi !**
Art. : Jim Cheung

MOMENTS FORTS

**Gare aux secousses !** Le Shocker est un rude choc pour Spider-Man – et pour la Banque fédérale américaine !

# BAD VIBRATIONS

**Qu'est-ce qui pousse un homme à adopter un costume bizarre et à faire vibrer sa fibre d'ennemi acharné de Spider-Man ? Andy Green enquête sur les pouvoirs et les motivations du Shocker...**

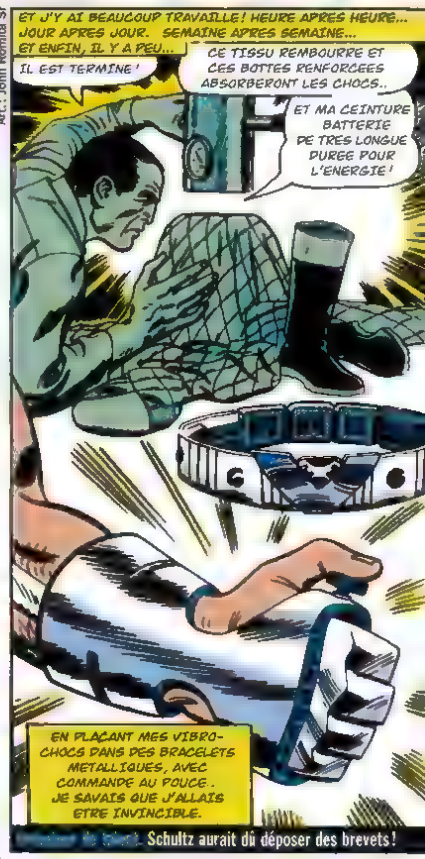
## SCHULTZ SECOUE !

Dans l'univers Marvel, il y a bien des types de super-*villains* : ceux qui sont obligés de suivre la voie du crime pour sauver leur vie ou encore celle de leurs proches... ceux qui sont obsédés par la vengeance... ceux qui ne pensent qu'à conquérir la Terre (et parfois même l'univers)... et aussi ceux qui veulent tout bonnement se remplir les poches.

On ne sait pas grand-chose sur Herman Schultz, mais il est certain qu'il appartient plutôt à la dernière catégorie. Chez cet individu, pas de destin tragique, pas de revanche à prendre coûte que coûte et pas non plus de rêves mégalomaniaques. Non, ce brave Herman... il a simplement un très long poil dans la main !

Ingénieur en électricité de bon niveau, il trouve ce métier beaucoup trop fatigant. Il estime plus facile d'utiliser ses connaissances pour perpétrer des hold-up. Il est vrai que la préparation et l'exécution d'un casse parfait exigent de la peine. Mais Herman n'a que faire de la perfection.

Art : John Romita Sr


ET J'Y AI BEAUCOUP TRAVAILLÉ ! HEURE APRÈS HEURE... JOUR APRÈS JOUR. SEMAINE APRÈS SEMAINE... ET ENFIN, IL Y A PEU...
IL EST TERMINÉ !
CE TISSU REMBOURRE ET CES BOTTES RENFORCÉES ABSORBERONT LES CHOCS..
ET MA CEINTURE BATTERIE DE TRÈS LONGUE DURÉE POUR L'ÉNERGIE !
EN PLAÇANT MES VIBRO-CHOCS DANS DES BRACELETS MÉTALLIQUES, AVEC COMMANDE AU POUCE. JE SAVAIS QUE J'ALLAIS ÊTRE INVINCIBLE.

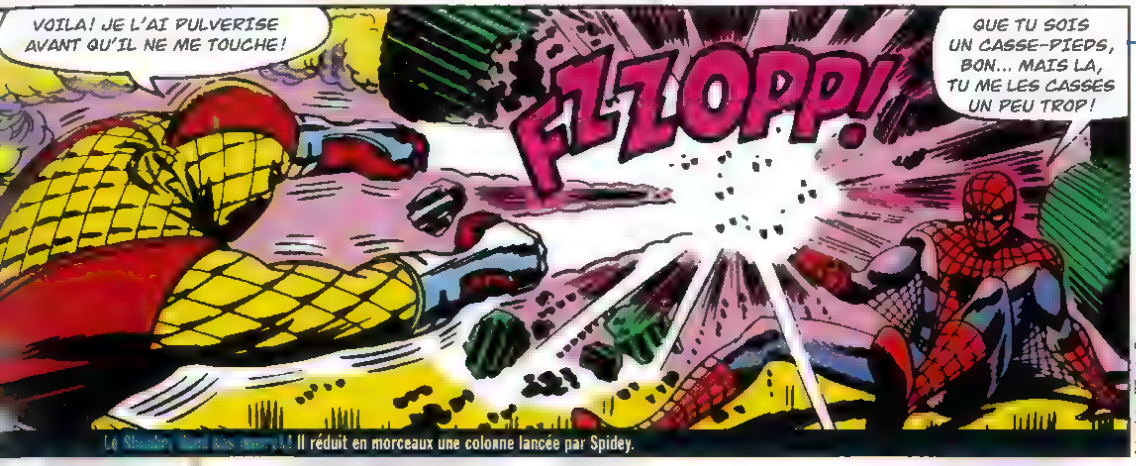
Schultz aurait dû déposer des brevets !

Art : Style Guide

Art : John Romita Sr

CE QUI M'INTÉRESSE, C'EST VOLER UN TAS DE FRIC ET NON PAS CORRIGER UN INFÉRIEUR !
JE T'AI DONNÉ UNE CHANCE DE T'ENFUIR SANS DOMMAGE TU N'AS PAS ÉTÉ ASSEZ SAGE POUR LA SAISIR !
LES VIBRO-CHOCS, À MES POIGNETS, MULTIPLIENT PAR DOUZE LA PUISSANCE DE MES COUPS !
POK !
UNNNHH...!?

Le Shocker boxe avec un gros avantage.



Art : John Romita Sr

Le Shocker, dont les [illegible] ! Il réduit en morceaux une colonne lancée par Spidey.

Résultat : il commet quelques négligences et se retrouve en prison – bien qu'il se dise être « le plus grand casseur de coffres-forts du monde ». C'est de sa faute et Spider-Man n'y est pour rien.

## UNE IDÉE CHOC !

C'est justement pendant une période où il se trouve sous les verrous qu'il invente son vibro-choc. Le premier spécimen est relativement grossier, parce que le matériel dont il dispose en prison est limité. Cet engin lui permet quand même de s'évader – mais il est à deux doigts d'y laisser la vie. Évidemment, il aurait pu faire un petit essai préalable ou prendre plus de précautions, mais il lui aurait fallu faire davantage d'efforts et se fatiguer.

Une fois évadé de prison, Herman Schultz perfectionne son vibro-choc de manière à ce qu'il soit portable et plus pratique. À cette étape, il pourrait gagner beaucoup d'argent en commercialisant sa géniale invention. Mais fonder une entreprise et trouver des investisseurs n'est pas sa tasse de thé. Il adapte ses vibro-chocs sur une paire de gants, revêt un costume assez cocasse et devient le Shocker.

Persuadé qu'il peut venir à bout de n'importe quel coffre-fort ou système de sécurité en lui appliquant la dose *ad hoc* de force sonique, il préfère encore une fois la facilité et se lance dans une série de coups.

Conçus pour fonctionner comme des fusils à air comprimé, les gants du Shocker envoient des rafales d'air sous haute pression en série accélérée. Ces vagues d'air comprimé causent, à distance, des vibrations destructives, capables d'ébranler le béton le plus solide ou de détruire les organes internes d'un être humain. Ayant expérimenté lui-même la dangerosité de sa machine, il se fabrique un costume capable d'absorber et d'atténuer les vibrations. Cet uniforme apparemment capitonné, qui sert donc d'armure protectrice contre les vibrations, intègre également la source énergétique des vibro-chocs. En produisant des vibrations à basse fréquence autour du corps de Schultz, cette tenue dévie les coups et permet à son porteur d'échapper à tout, y compris à la toile de Spider-Man !

Art : Tom Grummett

C'a passé vingt de ce truc ! Le Shocker adore fracasser les coffres-forts.

Art : Tom Grummett

De l'argent facile ! Le Shocker est un fervent du roi dollar !

## UNE FLEMME PERSISTANTE

Devenu le Shocker, Herman Schultz traîne toujours la flemme qui était la sienne quand il était juste un petit voleur. Certes, il affronte fréquemment Spider-Man (et parvient même à triompher de lui… une fois !), mais il ne prend jamais la peine de s'entraîner ni même de se perfectionner. Il compte tout simplement sur les vibro-chocs qu'il a inventés.

À la différence de nombre des ennemis de l'Araignée, Schultz n'a rien de vraiment athlétique. Certes, il se montre toujours désireux de remporter la victoire, mais sans jamais faire trop d'efforts pour y arriver. Il est vrai que sans super-pouvoirs particuliers, on n'a guère de chance dans le combat à mains nues contre le redoutable Spider-Man. Toutefois, une bonne maîtrise des arts martiaux, ajoutée à ses ingénieux engins à vibrations, le mettrait tout de même en meilleure position s'il était plus partant pour se démener un peu. Pour résumer la chose, on pourrait dire que, mis à part ses vibro-chocs, ce qui fait de Herman Schultz, dit « le Shocker », le malfrat qu'il est devenu aujourd'hui, c'est avant tout sa paresse. Peut-être prendra-t-il un jour conscience du talent et des possibilités infinies qu'il a dilapidés – mais ne nous faisons pas trop d'illusions… !

Art. - John Romita Sr

# TROUPE DE CHOC

**Devenir le roi des vibrations a rendu Herman Schultz très populaire. Il s'acoquine avec bien des adversaires acharnés de Spider-Man. Mais lui-même a aussi quelques ennemis. Matt Walker enquête...**

Art Terry Dodson

Les Sinistres Douze. Les «Douze Salopards», c'était déjà pris!

## ALLIÉS

### LES SINISTRES DOUZE

Dans l'univers Marvel, on peut être sûr d'une chose : il y a toujours quelqu'un, quelque part, qui veut la peau de Spider-Man. À vrai dire même, il y a en général beaucoup de gens qui souhaiteraient le voir au cimetière. Et ils ont tout essayé : ils ont tenté le coup seuls, par deux, par six (des types bien sinistres !) et finalement par douze. Parmi ces derniers, le Shocker, le Bouffon Vert, Electro et le Lézard. Ils réunissent leurs pouvoirs et Spidey est bien près de succomber mais... la cavalerie arrive au galop en l'occurrence les Quatre Fantastiques, les Vengeurs et les X-Men. La prochaine fois, ces quidams fonderont peut-être les Sinistres Soixante.

### LE DR OCTOPUS

Pour quelqu'un d'aussi fin que le Dr Octopus, il n'est pas *vraiment difficile de trouver* des sbires du genre du Shocker pour faire le sale boulot, ou pour occuper les Vengeurs pendant qu'il leur dérobe des secrets scientifiques et techniques. Hélas pour lui et pour ses affidés, les Gardiens de la Galaxie débarquent avec une bande de doubles, des sortes de clones des héros et des *villains*. Ceux-ci (les vrais !) s'unissent contre les duplicatas. Ensuite, les *villains* veulent tirer leur révérence, mais Octopus, pas content, exige qu'ils retournent affronter les héros. Malheureusement, il n'est pas vraiment entendu et il prend même une bonne raclée !

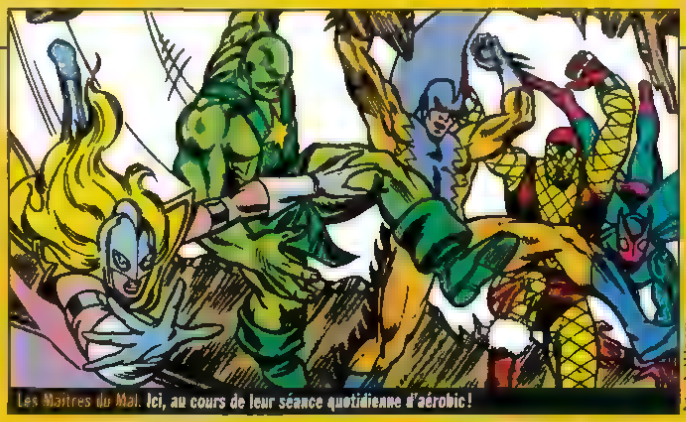
### RAPIER

Être payé à ne rien faire, quel rêve ! Surtout pour le Shocker. Et justement, c'est ce qui se passe pour lui quand il se fait recruter par le Golem, le papa de Rapier. Cette dernière est un beau brin de vilenie (et une fine lame) et le Golem lui fait confiance, plus qu'à tout autre, pour récupérer une cargaison de diamants. Toutefois, il s'inquiète pour elle, ce pauvre papa, et lui affecte des gardes du corps. Mais le trio pourtant terrifiant du Shocker, de Jack O'Lantern et de Constrictor n'est pas suffisant pour la protéger contre le grand méchant Hood. Ayant tué un flic, ce dernier déguise la pauvre Rapier en lui-même – et elle se fait proprement descendre par la police, tandis que les trois loustics regardent ailleurs...

Art John Romita Jr

Art Kyle Hotz

Rapier. La reine de la rapière!



Les Maîtres du Mal. Ici, au cours de leur séance quotidienne d'aérobic !

Art : A. Milgrom

### LES MAÎTRES DU MAL

Quand on s'acoquine avec un ramassis de scélérats, mieux vaut prendre quelques précautions. Le Shocker aurait dû y penser en entrant chez les Maîtres du Mal. D'autant que tout a mal commencé – en l'occurrence par une grosse bagarre avec Tiger Shark, autre membre de la bande. Le leader, Egghead (une vraie tête d'œuf celui-là !), va l'utiliser comme appât pour monter un coup : il s'agit de kidnapper Hank Pym en affrontant les Vengeurs. Mais Egghead sabote les vibro-chocs du Shocker – qui, dès lors, n'a plus aucune chance. Dans l'affaire, Herman Schultz démontre qu'il n'est pas seulement un pigeon, mais aussi une vraie poire !

### LE PIÉGEUR

Le Piégeur et le Shocker se retrouvent côte à côte c'est la destinée, et c'est surtout qu'ils ont été l'un et l'autre payés pour assassiner Paul Stacy. C'est le Shocker qui s'y colle le premier, mais Spidey veille au grain. Il revient alors avec le Piégeur – Pete Pot-de-Colle de son ancien nom. Étonnamment, ils prennent le meilleur et sont en position de liquider non seulement leur proie, mais aussi Spider-Man ! Toutefois, leur employeur téléphone à la dernière minute et leur dit de laisser tomber. Les deux compères n'ont guère tissé de liens d'amitié : peu après, le Shocker, pour quelques dollars de plus, accepte de tuer le Piégeur. Heureusement pour ce dernier qu'il a laissé vivre Spidey car c'est lui qui lui sauve la mise.

Art : Tom Grummett

Speed Demon. Un vrai démon – et vraiment speed !

### SPEED DEMON

Dans le milieu – peu reluisant – qu'il fréquente, le Shocker ne compte que très peu d'amis. Mais Speed Demon, ancien membre, comme lui, du Sinistre Syndicat, en est un. Schultz va le voir pour lui proposer de mettre la main sur un vieux trésor nazi représentant 5 000 dollars. L'affaire se passe assez bien, et le Shocker revient chez lui avec un gros sac de billets. Mais, un peu plus tard, il voit débarquer un escadron de policiers. Heureusement, entre-temps, Speed Demon a évacué le butin de son appartement, ce qui lui évite la prison. Le problème, c'est qu'après coup son bon copain ne lui rendra pas le moindre fifrelin…

### HYDRO-MAN

Quand on se sent mal dans sa peau, on est content de recevoir de bons conseils. Ainsi, lorsque le Shocker, après avoir été viré de Hammer Industries pour entreprendre sa carrière de malfrat, se laisse gagner par le cafard au vu de ses peu brillants résultats, Hydro-Man lui glisse à l'oreille : « Tue Spider-Man, ça te fera une réputation. » Toutefois, comme Schultz ne s'intéresse qu'à l'argent, il ajoute qu'ils auront le champ libre pour ramasser le paquet. Seul problème : Spider-Man ne se laisse pas faire. Même que les deux lascars se font sérieusement corriger ! Mais le Shocker n'en tient pas rigueur à Hydro-Man – il le retrouve… pour se faire corriger par Initiative.

Spider-Man et Hydro-Man. Spidey a mis l'autre en boule !

Art : Francisco Herrera

## ENNEMIS

### SPIDER-MAN

Le Shocker, dans sa vie pour le moins instable, a deux solides points de référence : Spider-Man et la prison ! Les deux ne sont d'ailleurs pas sans rapport car si notre spécimen se retrouve si souvent dans la seconde, c'est presque toujours à cause du premier. Spidey empoisonne la vie de ce pauvre Schultz et l'empêche de faire honnêtement son métier de voleur. Certes, le roi des vibrations a connu quelques succès, comme lors de leur première rencontre (il est vrai que Spidey avait une main dans le dos !) ou quand il a balancé son adversaire par une fenêtre (l'Araignée avait une infection de l'oreille !). Mais finalement, c'est toujours la même histoire : Spidey s'échauffe et le Shocker se retrouve au frais !

Art. Steve Ditko

Electro. **Entre lui et le Shocker, le courant ne passe pas vraiment…**

**DOMINIC FORTUNE**

Il a de la bouteille, Dominic. En effet, il s'en allait déjà sur les chemins dans les années 1930. Cela ne l'empêche pas de corriger comme il convient ses agresseurs – même s'il se fait au moins une fois aider, inopinément, par un certain Spidey. C'est une sérieuse chance pour lui car il se trouve que son vieil ami Simon Steele a payé le Shocker pour lui régler définitivement son compte. Le maniaque de la vibration est tout près de mener à bien sa mission lorsque Fortune veut attraper un avion, mais il se fait démolir à temps par Spider-Man. Ne perdant pas l'occasion de démontrer qu'il est toujours d'attaque, Dominic, au volant d'un camion, fonce tout droit sur le Shocker. Ce dernier s'en trouve légèrement affaibli et se fait expédier en prison par Spidey.

Art.: John Byrne

Scourge. **Un épouvantail pour oiseaux de nuit ?**

**LE SCARABÉE**

Peut-on compter sur de fieffés nuisibles pour se conduire avec honneur ? Pas vraiment ! Après sa sortie de prison (facilitée par un gros chauve appelé « le Caïd »), le Scarabée reprend le Sinistre Syndicat et envoie le Shocker, avec sa méthode douce habituelle, libérer un autre membre, Boomerang (il veut en fait les liquider tous les deux !). Mais les autres lascars du Syndicat se mutinent, interceptent les deux susdits et les intègrent à leur groupe de scarabophobes. Toutefois, le Shocker, très éprouvé par sa crainte du Punisher et de Scourge, craque psychologiquement. Il passe sans doute à côté d'une belle carrière au Syndicat !

Art.: Howard Chaykin

**ELECTRO**

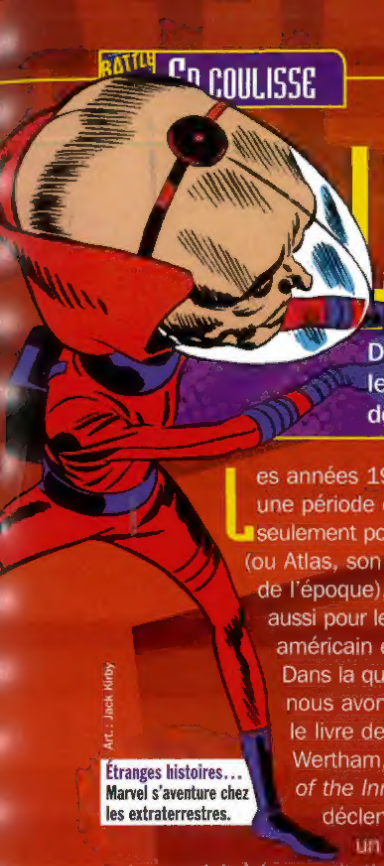
Pour améliorer son ordinaire de perceur de coffre-fort, le Shocker soudoie une agence de surveillance qui lui donne de juteux renseignements. Mais la même honnête entreprise vend les mêmes données à un autre amateur, le dénommé « Electro ». Malheureusement pour ce dernier, comme Schultz est toujours sur les lieux quelques heures avant lui, il fait régulièrement chou blanc ! Mais un jour, il tombe sur son véloce concurrent – et le combat qui s'ensuit est assez électrique ! Les vibrations vont-elles l'emporter sur la haute tension ? On ne le saura pas car survient Spidey qui met les deux KO !

**SCOURGE**

Ce Scourge est un vrai fléau (c'est d'ailleurs la traduction de son nom). En tout cas, c'en est un, et un sérieux, pour le Shocker. Celui-ci a beau être apparemment bien « protégé » par de solides barreaux (il est en prison !), il n'en est pas moins terrifié par ce justicier, peut-être encore plus vindicatif que le Punisher. Il en perd d'ailleurs toute confiance en lui et fait une véritable dépression, au point de perdre tous ses moyens quand il est libéré. Paradoxalement, c'est quand il retrouve son équilibre psychologique qu'il se fait attaquer par Scourge, qui tente alors de l'assassiner. Mais son costume détourne la balle et il a le temps de fuir.

Art Tom Grummett

Le Scarabée. **Encore un qui ne doit pas aimer les pesticides…**



# L'HISTOIRE DE... MARVEL COMICS

## PARTIE 5

Dans ce cinquième volet, Mike Conroy évoque les problèmes que traverse Marvel au cours des années 1950 – et l'aube d'une ère nouvelle.

Art.: Jack Kirby

Étranges histoires... Marvel s'aventure chez les extraterrestres.

Les années 1950 ont été une période difficile non seulement pour Marvel (ou Atlas, son nom de l'époque), mais aussi pour le *comic book* américain en général. Dans la quatrième partie, nous avons vu que le livre de Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, a déclenché tout un mouvement qui a conduit à la constitution d'une sous-commission du Sénat sur la délinquance juvénile et à la mise en place de la Comics Code Authority – ainsi qu'à l'effondrement du marché. De nombreux éditeurs sont alors en faillite ou cessent de publier des *comic books*. Atlas est l'un des seuls à résister – mais doit aussi faire face à la *Cataclysmic Closet Catastrophe* (voir partie 3). La maison a cependant un atout: le véritable empire d'édition fondé par Martin Goodman. Elle publie tous les genres (des magazines pour hommes aux séries de fiction bon marché et aux *comics*) dans 59 sociétés écrans, d'Animirth Comics à Zenith Publications; elle possède aussi sa propre société de distribution, Atlas Magazines, qui utilise le logo (un globe) apparu sur les couvertures de Timely Comics dès novembre 1951.

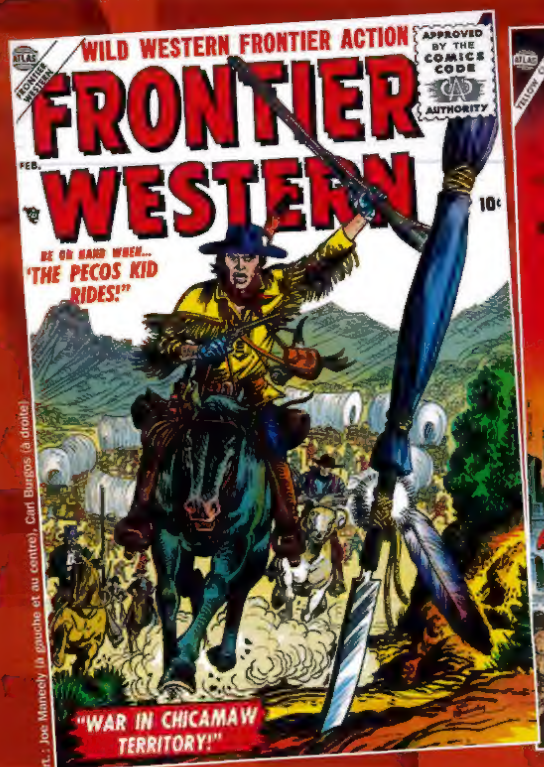
### LES DANGERS DE LA FINANCE

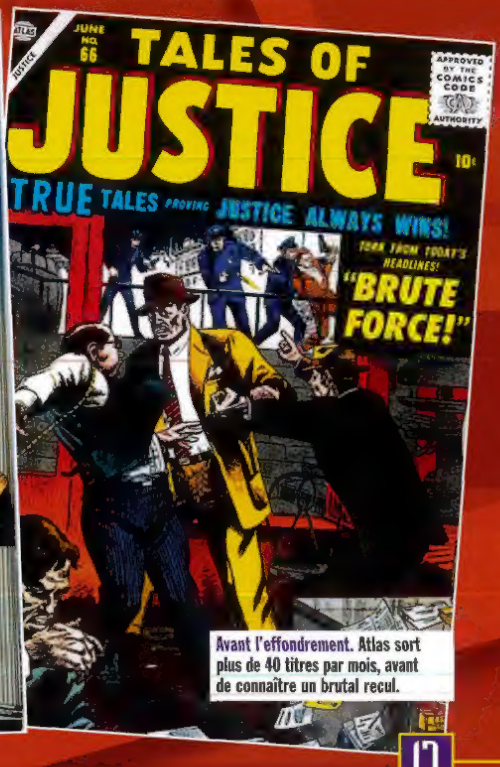
Être indépendant en matière de distribution donne à Atlas un léger avantage, lui permettant, non de prospérer, mais de se maintenir, alors que beaucoup de titres d'autres éditeurs passent à la trappe.

De 1954 à 1956, la gamme d'Atlas continue à se développer: 29 titres disparaissent, mais 50 sont créés (ou relancés). Le pendule commence alors à partir dans la mauvaise direction. Dans les sept premiers mois de 1957, 8 titres sont lancés, mais 13 sont arrêtés. Les deux mois suivants sont meurtriers: 41 titres sont sacrifiés! Il faut attendre plus d'un an pour voir un nouveau lancement. Atlas implose alors parce que Goodman supprime sa maison de distribution. Cette décision est dictée par la chute des ventes et l'élévation des coûts, mais c'est surtout le choix d'American New Co. (ANC), comme solution de remplacement, qui se révèle désastreux.

Lorsque Stan Lee, futur co-architecte de l'univers Marvel, demande à Martin Goodman pourquoi il prend cette décision, ce dernier lui répond qu'il faut économiser de l'argent. Lee rétorque alors: «Mais nous avons déjà une bonne société de distribution – la nôtre!» «Tu ne peux pas comprendre, Stan, tranche Goodman, c'est un problème de finance.»

Lee, à l'époque, ne comprend peut-être pas la haute finance, mais Goodman, pour sa part, ne sait pas qu'American News Co. – lié à la Mafia et l'un des plus grands distributeurs du pays – est sur le point de s'effondrer; il commence à distribuer les *comics* d'Atlas en 1956, mais disparaît six mois plus tard.






Art.: Joe Maneely (à gauche et au centre), Carl Burgos (à droite)

Avant l'effondrement. Atlas sort plus de 40 titres par mois, avant de connaître un brutal recul.

Perte d'indépendance. IND, le nouveau distributeur, supprime de nombreux titres d'Atlas.

Art. : Don DeCorte (à gauche), John Severin (ci-contre), Joe Maneely (à droite)

NAVY COMBAT
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
19 AUGUST
DEDICATED TO THE VALIANT SHIPS AND COURAGEOUS MEN OF THE UNITED STATES NAVY!
10¢
"MISSION.... SUBMARINE!"
AND OTHER SMASHING NAVY TALES!

Les gars de la marine. L'équipage porte les noms de l'équipe Atlas (dont celui d'un certain Lee).

## LE DISTINGUÉ CONCURRENT

N'ayant pas le temps de reconstituer sa propre société de distribution, Goodman cherche une autre maison. La seule possible est Independant News Distribution Co. (IND), mais elle appartient à DC Comics. Et la «distinguée concurrence» (l'expression est de Stan Lee) ne fera pas de cadeau !

IND héberge les *comics* d'Atlas Magazines, mais à ses conditions, en n'acceptant de diffuser que 8 titres par mois. Goodman et Lee taillent drastiquement dans leur gamme, ne conservant que 16 bimensuels. Les 8 premiers titres (datés de novembre 1957) sont : *Homer the Happy Ghost*, *Gunsmoke Western*, *Kid Colt Outlaw*, *Love Romances*, *Marines in Battle*, *Millie the Model*, *Miss America* (*comic* de super-héros remodelé en magazine d'action dirigé vers un public de jeunes filles) et *My Own Romance*. Les 8 autres bimensuels sont : *Battle*, *Navy Combat*, *Patsy and Hedy*, *Patsy Walker*, *Strange Tales*, *Two-Gun Kid*, *World of Fantasy* et *Wyatt Earp*.

Le choix a été difficile, mais une décision plus rude encore reste à prendre. Avant l'effondrement d'ANC, Atlas publiait 75 titres et disposait d'assez d'histoires pour les alimenter pendant un certain temps. La maison étant réduite à la portion congrue, elle a plus que suffisamment de matière pour les titres qu'elle continue à publier.

Art. : Russ Heath

## COUPE SOMBRE

Du jour au lendemain, Lee se voit contraint de stopper toutes ses commandes. Dessinateurs et scénaristes, permanents et free-lance, se retrouvent au chômage, comme au début des années 1950. Stan Lee reste tout seul dans un petit bureau, sur une montagne d'histoires déjà prêtes.

«C'était très dur. Il y avait tous ces gens avec qui j'avais travaillé. Je connaissais leurs familles. Et on me demandait de les lâcher. Je ne sais pas pourquoi Goodman m'a gardé. Il pensait peut-être qu'il y avait encore une petite chance et qu'il ne fallait pas abandonner complètement les *comics*.»

Parmi les licenciés se trouvait John Romita, qui travaillait pour Atlas depuis 1951. Il considérait alors que sa carrière dans le domaine était terminée : «Je croyais que je ne ferais plus rien dans les *comics*. Je ne croyais pas que DC allait me donner du travail. Lorsque Stan m'a brutalement retiré une histoire de western dont j'avais illustré la moitié, j'ai pensé : "C'est fini." Je n'ai pas été payé pour cela et j'ai dit à mon épouse : "Si jamais Stan Lee appelle, dis-lui d'aller au diable." Je suis heureux de ne l'avoir en fait jamais dit !»

À propos de cette époque, le dessinateur, qui devait plus tard remplacer Steve Ditko sur *Amazing Spider-Man*, se rappelle : «On regardait les auditions de la commission du Sénat. Ça résonnait comme un glas. La cloche sonnait. Je m'y attendais depuis

Art. : Kirby/Ditko

ELOIGNONS-NOUS DE CE RAYONNEMENT AVANT D'ETRE TOUS DETRUITS !
ILS NOUS ONT AVERTIS QU'AUCUN TERRIEN NE PEUT EVITER LE PILLAGE A LA PLANETE !
Art. : Steve Ditko

le milieu des années 1950, parce que je pensais que la télévision allait tuer la poule aux œufs d'or. C'était le cycle de dix ans que craignait Gene Colan. Quand il est revenu dans les *comics*, à nouveau chez Marvel, il a dit : "J'étais là en 1947, quand ils nous ont coupé la gorge. J'étais là en 1957, quand ils nous ont coupé la gorge. Je ne veux pas que cela arrive encore..." Je lui ai dit que je pensais que c'était différent, cette fois. » Il avait pourtant raison, mais d'une façon qu'il n'était pas encore possible de prévoir.

Stan Lee, après la purge, est plus que pessimiste : « Avec tout ça, venant après l'horrible guerre du *comic book* de Wertham, il ne restait guère d'espoir vers la fin des années 1950. » De fait, la situation est sombre. La maison est au régime sec : des westerns, de l'humour et des romances, quelques titres d'horreur, de mystère et de *fantasy*, pour faire bonne mesure... mais tout n'est pas perdu. Malgré la chute de quatre titres en 1958, Lee recommence à embaucher et cherche de nouvelles séries à lancer. Il projette de créer à nouveau des anthologies d'horreur, de mystère et de *fantasy* : en reprenant ses marques, il esquisse une nouvelle dynamique, non seulement pour que ces *comics* connaissent le succès, mais aussi pour poser les bases du futur univers Marvel.

TRANGE
WORLDS
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
1 DEC.
10¢
THIS IS A LAST WARNING, EARTHLINGS! DON'T COME ANY CLOSER! YOU MUSTN'T DISCOVER THE REAL SECRET BEHIND THE FLYING SAUCERS!
"I DISCOVERED THE SECRET OF THE FLYING SAUCERS!"

Ils viennent sauver les *comics* ! Le retour de Ditko et Kirby.

## LE RETOUR DU ROI

Jack Kirby a travaillé pour Timely (l'ancêtre de Marvel de l'époque du Golden Age) de 1940 à 1942, créant *Captain America*, avec Joe Simon. Il revient, en 1957, dans ce qui est alors l'embryon de Marvel. Avec Lee et Steve Ditko, il va entreprendre une renaissance des super-héros, qui connaîtra un grand destin.

Mais il faut encore patienter deux ou trois ans et travailler dans l'intervalle. Dans le prochain article, nous découvrirons des magazines de mystère comme *Strange Worlds*, *Tales of Suspense* et *Journey into Mystery*, ainsi que les créatures qu'ils abritent : Fing Fang Foom, Shagg ou Grottu. M

## COMBIEN VALENT LES BD DE MARVEL ?

En 1957, c'est DC, à travers l'IND, qui assure la distribution des *comics* d'Atlas. Seize titres sont conservés, dont ces quatre :

**MARINES IN BATTLE N° 20**
Sorti en novembre 1957, il contient des histoires de guerre, notamment les actes d'héroïsme d'un singe marin ! Un exemplaire NM atteint 75 $ !

Art. : John Severin (ci-dessous), Carl Burgos (à gauche)

**WYATT EARP N° 14**
C'est l'un des quatre titres de western conservés par Atlas. Ce numéro raconte comment le pauvre Earp a dû raser sa moustache ! On retrouve, pour le dessin et l'encrage, le grand artiste du Silver Age, Dick Ayers. 90 $ pour un exemplaire NM !

**WORLD OF FANTASY N° 9**
C'est la première fois que le logo Atlas est remplacé par celui d'IND. Chaque récit porte la mention : « L'éditeur garantit que cette histoire est l'une des plus extraordinaires que vous ayez lues. » 245 $, c'est donné !

Art. : Bill Everett (ci-dessous et à gauche)

**STRANGE TALES N° 60**
Ce magazine, qui date du temps de Timely, se voit frappé du logo IND à partir du n° 60 (il introduira par la suite Nick Fury et le Dr Strange). Mais, pour l'acheter (pour au moins 265 $ !), vous devez d'abord découvrir le secret des abysses !

À SUIVRE

# DANS LE NUMÉRO 92

DE

MARVEL SUPER HEROES™
LA COLLECTION OFFICIELLE

# BISHOP

## Avec chaque numéro
### La figurine officielle Marvel et son fascicule

## Et voici le X-Man qui vient du futur !

M 01806 - 91 - F: 11,99 € - EY 19,50 FS